

STAR WARS™

75222

“ACABO DE HACER UN TRATO QUE MANTENDRÁ AL IMPERIO FUERA DE AQUÍ PARA SIEMPRE”.

— Lando Calrissian™



Director de diseño: Jens Kronvold Frederiksen

ACERCA DEL EQUIPO DE DISEÑO DE LEGO® *STAR WARS*

La línea LEGO® *Star Wars* inició su andadura en 1999 y se ha ido ampliando con nuevos modelos cada año desde entonces. El equipo de diseño de LEGO *Star Wars* se compone de once diseñadores de modelos y cuatro diseñadores gráficos. El grupo combina nuevos diseñadores con ideas frescas y diseñadores con mucha experiencia en el universo LEGO *Star Wars* y un gran número de modelos a sus espaldas.

Es un equipo ideal para la creación de modelos LEGO *Star Wars* innovadores, así como para la revisión y mejora de las antiguas versiones LEGO de las naves más clásicas y populares de la saga. El principal objetivo de la línea LEGO *Star Wars* es hacer llegar a los niños modelos divertidos, modernos e inspiradores basados en este universo.

Para LEGO Direct, es una magnífica oportunidad de crear modelos más grandes y complejos, prestando especial atención a la precisión y los detalles. Desarrollar estos modelos es divertido y emocionante, ¡pero también un gran desafío! Siempre nos esforzamos al máximo. ¡Esperamos que disfrutes de la experiencia de construcción!

¡Feliz construcción!

Jens Kronvold Frederiksen
Director de diseño, LEGO® *Star Wars*™



Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

ACERCA DE LA CIUDAD NUBE

La hermosa Ciudad Nube, conocida por su belleza y sus lujos, fue en sus orígenes una colonia dedicada a la extracción de gas Tibanna. Posee una población de varios millones de turistas, trabajadores y profesionales de apoyo, todos ellos suspendidos sobre el gigante gaseoso llamado Bespin. La estación flota a 59.000 kilómetros por encima del núcleo de Bespin, mientras que su disco mide unos 16,2 kilómetros de diámetro. 3.600 repulsores y generadores de rayos tractores mantienen la gigantesca ciudad a flote sobre el planeta. La propia ciudad cuenta con 392 niveles e incluye plataformas y habitaciones para residentes y visitantes. Los 50 niveles más altos de la ciudad componen un centro turístico de lujo del que forman parte casinos tan famosos como el Yarith, el Bespin o el Pair O'Dice. Los niveles inferiores, por su parte, se usan para albergar a los trabajadores que se dedican a extraer y procesar el gas Tibanna.

El proceso de extracción del gas Tibanna se lleva a cabo mediante una serie de rayos tractores que se emiten por debajo de la ciudad y convergen bajo el bulbo reactor de la mina, creando un canal de energía que extrae el gas de la atmósfera inferior de Bespin, a profundidades de más de 23.000 kilómetros. El gas asciende, atravesando una abertura situada en el extremo inferior del bulbo desde la que sube por el tallo del reactor y, finalmente, se deriva hacia uno de sus ejes menores, donde se filtra mediante una aleta de procesamiento.

Cada aleta contiene una cámara de congelación en carbonita donde el gas Tibanna se mezcla con dicho material para congelarlo rápidamente y, de este modo, conservarlo. Fue una de estas cámaras la que se usó para congelar en carbonita al contrabandista Han Solo™ tras su captura por las fuerzas imperiales.

Descansar en la Ciudad Nube es una experiencia memorable, aunque, a menudo, bastante cara: los centros turísticos de lujo suelen cobrar hasta 5.000 créditos imperiales por noche. Algunas de las actividades más populares entre los turistas son las apuestas, las rutas por la ciudad en coche-nube y las ocasionales visitas a las operaciones mineras locales.

DATOS/ESPECIFICACIONES

Ciudad Nube
Población: 5,5 millones de habitantes
Ubicación: Bespin
Diámetro: 16,2 kilómetros
Función principal: Extracción y procesamiento de gas Tibanna

Esclavo I
- Nave de patrulla y ataque clase *Firespray*-31 modificada
- Pilotada originalmente por Jango Fett y posteriormente por su hijo, Boba Fett™
- Velocidad máxima de 1.000 kilómetros por hora

Coche-nube de doble cápsula
- Diseñado y fabricado por Bespin Motors para patrullar los cielos que circundan la Ciudad Nube
- Sistema de propulsión de iones doble Kyromaster
- Velocidad máxima de 1.500 kilómetros por hora



CONOCE AL DISEÑADOR DEL MODELO

Hans Burkhard Schlömer

Llegado el momento de convertir la Ciudad Nube en un set LEGO®, ¿cuál fue el primer paso?
¡Se podría decir que empecé pronto! Años antes de que se decidiera siquiera desarrollar una nueva Ciudad Nube, construí una pequeña *Esclavo I*, la nave de Boba Fett™, pensando en un futuro set basado en Bespin. Como fan de LEGO® *Star Wars* y coleccionista que soy, la Ciudad Nube había ocupado siempre el primer lugar en mi lista de deseos personal, así que no tardé en empezar a pensar en diferentes conceptos. Para mí, la *Esclavo I* pertenece a la Ciudad Nube. Ningún set que no la incluyera parecería estar completo.

Más adelante, aún durante el proceso de diseño, me di cuenta de que tenía que hacer espacio dentro para guardar el bloque de carbonita con Han Solo™ congelado; si no, ¿cómo iba Boba Fett a transportar su botín? ¡Resultó ser un gran desafío al tratarse de un modelo tan pequeño!

¿Qué materiales de referencia usaste?
Mi principal fuente de referencias e inspiración fueron varios fotogramas del Episodio V: *EL IMPERIO CONTRAATACA*. Es interesante observar cómo cambia la iluminación en el escenario de la película, algo que afecta a los colores de ciertas zonas. Creo que los héroes llegan a primera hora de la mañana. Después, va pasando el día y, cuando huyen, el sol se está poniendo. Este fue un aspecto que consideré importante al elegir los colores de la plataforma de aterrizaje, por ejemplo; sé que en realidad es gris, pero nunca se ve de ese color en la película. Eso fue lo que me llevó a elegir marrones más cálidos y oscuros para esa zona.





Hans Burkhard Schlömer

¿Qué es lo que te inspira como ninguna otra cosa del escenario de la Ciudad Nube?
Como diseñador, el diseño del escenario de la película me parece sencillamente asombroso. Posee un estilo *art déco* muy sutil. Tiene un montón de pequeños detalles que sólo se descubren al prestar atención. Quería que esos detalles estuvieran en mi set. ¡Todos!

La atmósfera y los colores también cambian al pasar de un área a la siguiente. ¡Es como un código cromático! Mientras que las salas y los pasillos son mayormente blancos, diáfanos y amplios al principio, todo eso da paso rápidamente a un opresivo rojo oscuro al entrar en el área de prisiones. Mi detalle favorito son los "ojos amenazantes" que hay en las paredes exteriores de las celdas: luminarias que te miran con furia al pasar junto a ellas.

¿Cuál fue la parte más complicada del proceso de diseño?
El de la Ciudad Nube no fue un proceso de diseño al uso. La mayoría de los interiores ya estaban ahí desde el principio de un modo u otro, pero el concepto general cambió unas cuantas veces. Uno de los mayores desafíos fue conectar todas las salas de manera que definiesen la forma del modelo. Las cuatro vigas superiores, que describen el tejado o la coraza exterior de la Ciudad Nube, cumplen bastante bien este objetivo sin entorpecer las áreas de juego.

Nuestra meta era desarrollar un lenguaje de diseño similar al del set de la Estrella de la Muerte, pero usando menos ladrillos y con todas las salas a la misma altura.

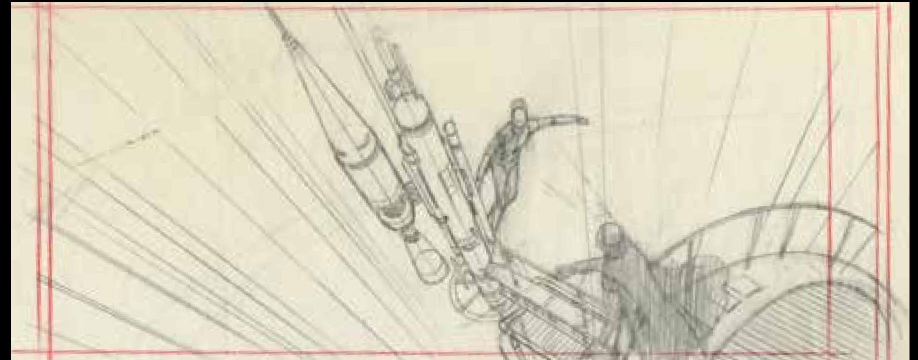
¿Qué te gusta más del set?
¡En realidad, hay dos cosas que me gustan mucho! Una es que las salas están organizadas de forma lógica, lo cual permite representar toda la historia tal como sucede en la película.

La otra es que el set incluye dos vehículos a pequeña escala y uno es un coche-nube de doble cápsula: ¡no lo veíamos en formato LEGO® desde hace un montón de tiempo!

¿En qué se diferencia este set de otros en los que hayas trabajado?
Definitivamente, la Ciudad Nube es el set más grande que he creado hasta hoy. ¡Diseñarlo me llevó todavía más tiempo del que invertí en el *Halcón Milenario* UCS!

¿Hay algo del diseño original que no haya llegado a la versión final?
Desde fuera, la Ciudad Nube parece una seta flotante. Sin embargo, me encargaron específicamente un set de juego y estos tienen que ser muy estables y accesibles. Lo que trato de decir es que colocar el set en un soporte a gran altura y encerrarlo tras una vitrina no era una opción. Para conseguir la calidad que queríamos ofrecer, necesitábamos una solución que acercase la plataforma al suelo. Aparte de eso, ¡casi todo lo demás que quería que estuviese en el set está dentro de la caja!

¿Qué parte del set quizá sorprenda a los constructores?
Los numerosos y variados modelos que componen el set pueden sorprender a más de uno, ¡pero será una sorpresa agradable! Por ejemplo, en la bolsa número dos encuentras un amplio surtido de elementos para construir una detallada nave espacial. Sin embargo, ¡la siguiente bolsa sólo contiene ladrillos! Son ladrillos grandes que se usan para crear la base en cruz de la Ciudad Nube. En general, la secuencia de construcción debe tener sentido, ser interesante y proporcionar una extraordinaria experiencia hasta la última bolsa. ¡Disfrute de su estancia en las nubes!







CONOCE AL DISEÑADOR GRÁFICO

Madison O'Neil

¿Cuál es el primer paso a la hora de diseñar las minifiguras de un set?
El primer paso de todos es determinar qué personajes formarán parte del set, así como los requisitos de cada uno de ellos en cuanto a diseño. ¿Hacen falta nuevos elementos o elementos que ya existan en nuevos colores? ¿Cuántos elementos impresos se necesitan? ¿Requieren textiles los personajes? ¿Cuáles son las mejores maneras de imprimir novedad y entusiasmo en personajes tan clásicos? Una vez contestadas estas preguntas, podemos dar paso a otras tareas de diseño más específicas.

¿Qué tipo de materiales de referencia usaste?
La Ciudad Nube es uno de los lugares más clásicos y emblemáticos, así que fue fácil reunir materiales de referencia. Mi forma favorita de recopilar referencias es buscar en la película y capturar instantáneas de las escenas o los personajes que necesito. Siempre descubro detalles nuevos, incluso después de ver la película muchísimas veces. En el caso de este set, me llevé una gran sorpresa cuando descubrí que la capa de Lando está forrada por dentro con una tela muy elaborada, un detalle que pudimos incorporar a su minifigura.

¿Cómo transmites la personalidad de un personaje mediante su diseño?
En el caso de las minifiguras, la personalidad viene determinada casi exclusivamente por las expresiones faciales. En la parte delantera de la cabeza de una minifigura, solemos dibujar el rostro del personaje con una expresión más o menos neutra, una leve sonrisa o el ceño un poco fruncido, dependiendo de quién se trate. Es en la parte trasera de la cabeza donde llevamos la expresión un poco más allá para capturar otro aspecto de la personalidad del personaje o la historia. Por ejemplo, la amplia y encantadora sonrisa de Lando o la consternación de Luke al descubrir (alerta de *spoiler*) que Darth Vader™ es su padre.





Madison O'Neil

Aun siendo pequeñas, las minifiguras requieren a menudo muchos detalles. ¿Cómo te planteas la incorporación de "atuendos" y rostros detallados a figuras tan pequeñas?
Existe un cierto nivel de detalle que se considera "ADN LEGO® *Star Wars*" y todo lo que va más allá suele ser descartado por no ajustarse a la estética establecida.

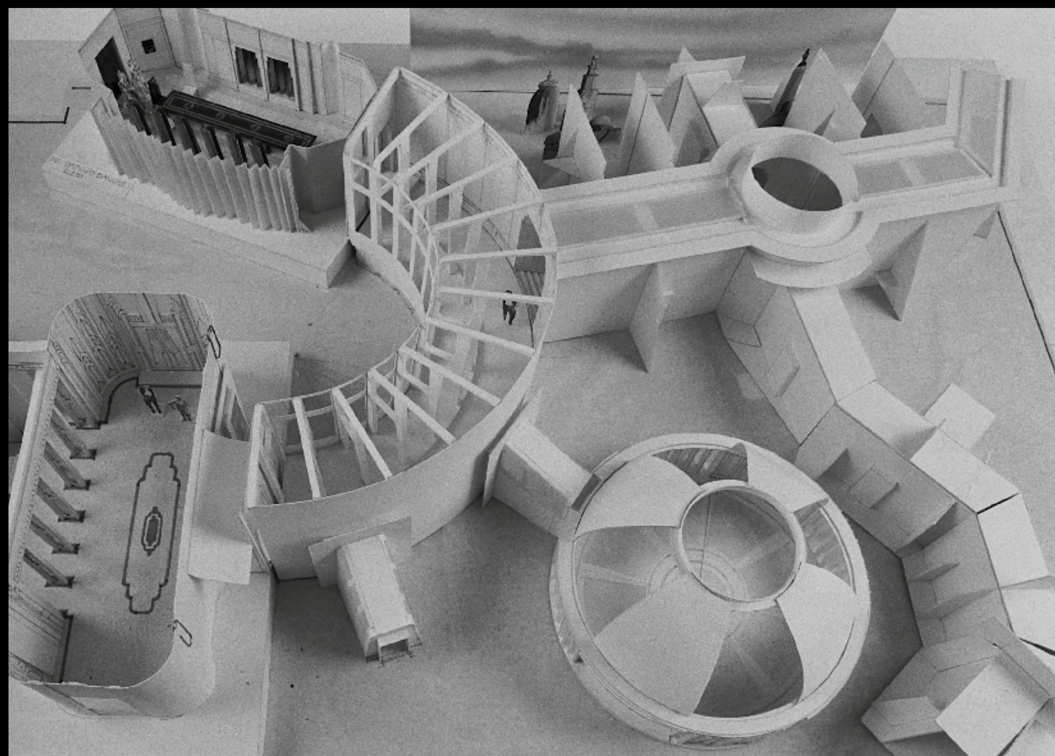
El diseño de una minifigura pasa por dar prioridad a los aspectos más importantes y emblemáticos del personaje, eliminando, quizá, aquellos detalles que no puedan representarse bien a escala de minifigura.

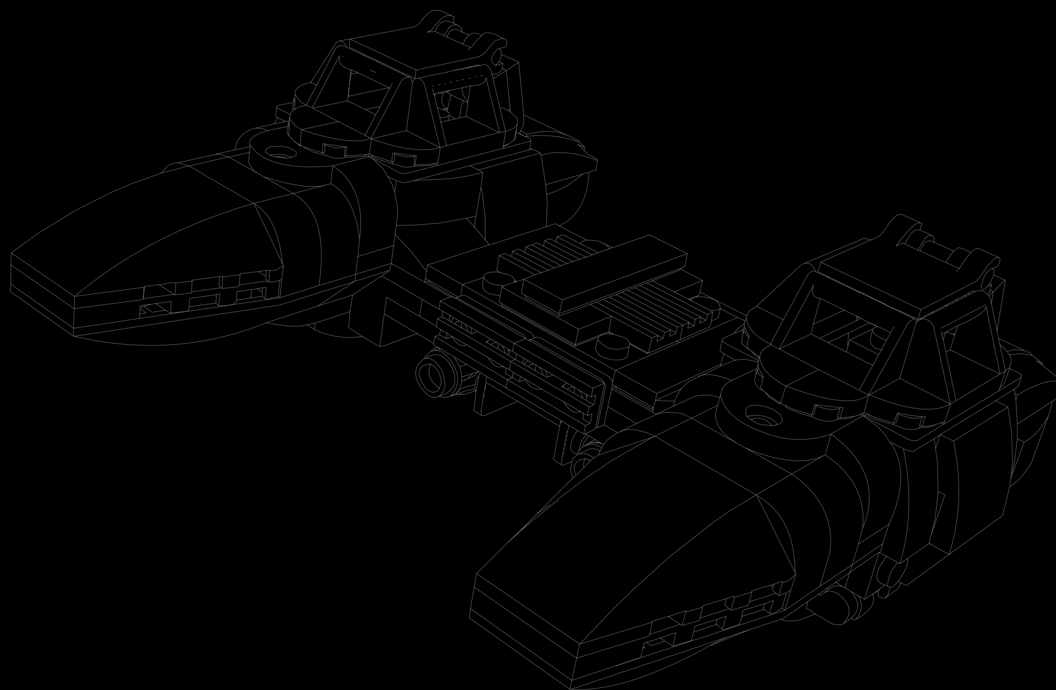
¿Qué minifigura te gustó más diseñar? ¿Cuál te pareció más difícil?
Las decoraciones que más me gustan de este set son también las que más me costó crear. Fue complejo reducir a escala de minifigura el diseño del traje que lleva la Princesa Leia en la Ciudad Nube, al igual que el patrón de la cara interior de la capa de Lando. Sin embargo, creo que tanto esos detalles como los nuevos trajes son novedades fantásticas para el surtido LEGO *Star Wars* y seguro que a los fans les encantan.











LEGO.com/starwars